

**PERANCANGAN PENGEMBANGAN KAWASAN WISATA KAMPUNG
LALI GADGET (KLG) DENGAN PENDEKATAN COMMUNITY BASED
DESIGN (CBD) DI DESA PAGERNGUMBUK**

TUGAS AKHIR



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

Disusun Oleh:

WINDYA YUNESTI ERNITASARI

NIM: H73217045

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL AMPEL SURABAYA

2021

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Windya Yunesti Ernitasari

Nim : H73217045

Program Studi : Arsitektur

Angkatan : 2017

Menyatakan bahwa saya tidak melakukan plagiat dalam penulisan Tugas Akhir saya yang berjudul: “PERANCANGAN PENGEMBANGAN KAWASAN WISATA KAMPUNG LALI GADGET (KLG) DENGAN PENDEKATAN COMMUNITY BASED DESIGN (CBD) DI DESA PAGERNGUMBUK”. Apabila suatu saat nanti terbukti saya melakukan tindakan plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi yang telah ditetapkan. Demikian pernyataan keaslian ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 16 Juli 2021

Yang menyatakan,



Windya Yunesti Ernitasari

NIM H73217045

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tugas Akhir oleh

NAMA : WINDYA YUNESTI ERNITASARI

NIM : H73217045

JUDUL : PERANCANGAN PENGEMBANGAN KAWASAN WISATA
KAMPUNG LALI GADGET (KL G) DENGAN PENDEKATAN
COMMUNITY BASED DESIGN (CBD) DI DESA
PAGERNGUMBUK

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.


Surabaya, 16 Juli 2021

Dosen Pembimbing 1



M. Ratodi, S.T., M. Kes
NIP. 198103042014031001

Dosen Pembimbing 2



Fathur Rohman, M. Ag
NIP. 197311302005011005

PENGESAHAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR

Tugas Akhir Windya Yunesti Ernitasari ini telah dipertahankan
di depan tim penguji Tugas Akhir
di Surabaya, 16 Juli 2021

Mengesahkan,

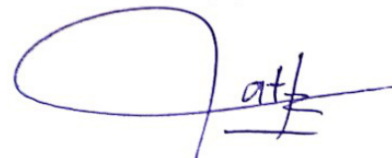
Dewan Penguji

Penguji I



M. Ratodi, S.T., M.Kes
NIP. 198103042014031001

Penguji II



Fathur Rohman, M.Ag
NIP. 197311302005011005

Penguji III



Oktavia Elok Hapsari, M.T
NIP. 198510042014032004

Penguji II



Khusnul Prianto, S.T., M.T, IPM
NIP. 197311302005011005

Mengetahui,

Dekan Fakultas Sains dan Teknologi

UIN Sunan Ampel Surabaya



Dr. H. Evi Fatmatur Rusydiyah, M.Ag
NIP. 197312272005012003



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Windya Yunesti Ernitasari

NIM : H73217045

Fakultas/Jurusan : Sains dan Teknologi / Arsitektur

E-mail address : windyayunesties@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan

UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)yang berjudul :

Perancangan Pengembangan Kawasan Wisata Kampung Lali Gadget (KLG) Dengan Pendekatan Community Based Design (CBD) Di Desa Pagerngumbuk

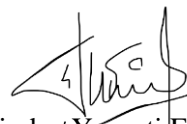
beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 16 Juli 2021

Penulis



Windya Yunesti Ernitasari

NIM H73217045

ABSTRAK

PERANCANGAN PENGEMBANGAN KAWASAN WISATA KAMPUNG LALI GADGET (KLG) DENGAN PENDEKATAN *COMMUNITY BASED DESIGN (CBD)* DI DESA PAGERNGUMBUK

Kampung Lali Gadget (KLG) sebagai tempat bermain anak yang menawarkan daya tarik bermain dengan konsep dolanan tanpa gadget, dimana konsep ini merupakan bentuk bermain edukasi yang relatif masih baru di Kota Sidoarjo. Kampung Lali Gadget (KLG) bercita-cita menjadikan sebagai wisata edukasi yang benar-benar bisa membuat anak melupakan gadget dan mengalihkannya dengan kegiatan kreatif. Kampung Lali Gadget (KLG) akan terus dikembangkan menjadi wisata edukasi yang mengubah mindset setiap orang yang berkunjung.

Kampung Lali Gadget (KLG) masih memerlukan beberapa evaluasi, khususnya di bidang fasilitas dan sarana prasarana, agar wisata desa berbasis edukasi ini bisa berkembang menjadi lebih baik. Dengan pendekatan perancangan *Community Based Design (CBD)* diharapkan mampu mendorong terjalannya kesesuaian output perencanaan dengan konteks sarana dan fasilitas yang diberikan, masyarakat berpartisipasi dalam pengembangan wisata edukasi ini sejak awal pada setiap aspek, yang berdampak pada perkembangan sosial dan ekonomi khususnya di Desa Pagerngumbuk.

Kata Kunci : Kampung Lali Gadget (KLG), Wisata Edukasi, *Community Based Design (CBD)*

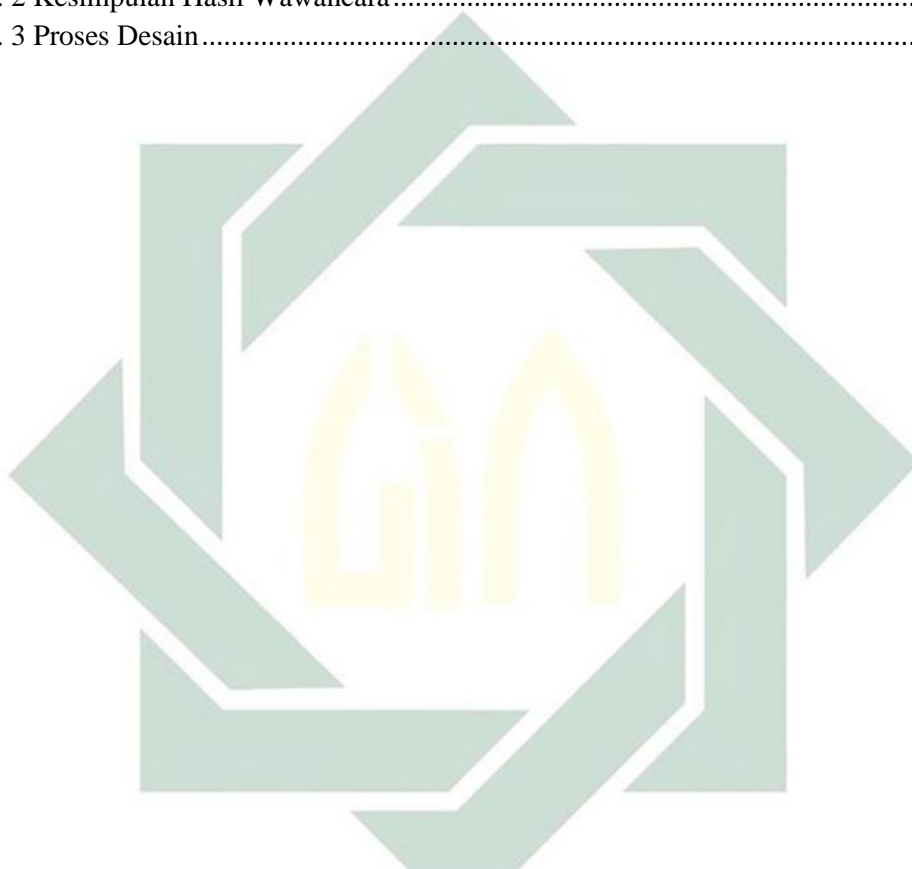
DESIGN DEVELOPMENT OF KAMPUNG LALI GADGET (KLG) TOURISM AREA WITH *COMMUNITY BASED DESIGN (CBD)* APPROACH IN PAGERNGUMBUK VILLAGE

Kampung Lali Gadget (KLG) still needs some evaluation, especially in the field of facilities and infrastructure, so that this education-based village tourism can develop for the better. With the *Community Based Design (CBD)* approach, it is hoped that it will be able to encourage conformity of planning outputs with the context of the facilities and facilities provided, the community participates in the development of this educational tourism from the start in every aspect, which has an impact on social and economic development, especially in Pagerngumbuk Village.

Based Design (CBD)

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Fungsi dan Aktivitas	6
Tabel 2. 2 Fungsi dan Aktivitas	7
Tabel 2. 3 Penjabaran Fasilitas	8
Tabel 2. 4 Gambaran Umum Lokasi Perancangan.....	13
Tabel 3. 1 Hasil Wawancara	22
Tabel 3. 2 Kesimpulan Hasil Wawancara	24
Tabel 3. 3 Proses Desain	25



anikan dalam perancangan pengembangan wisata Kampung Lali Gad
(G) ini adalah *Community Based Design (CBD)* dimana dapat mendor
alannya kesesuaian output perencanaan dengan konteks sarana dan fasili
g diberikan, masyarakat berpartisipasi dalam pengembangan wisata eduk
sejak awal pada setiap aspek, yang berdampak pada perkembangan so
ekonomi khususnya di Desa Pagergumbuk.

Rumusan Permasalahan dan Tujuan Perancangan

1.1 Rumusan Permasalahan

Dari latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya maka da
diperoleh rumusan masalah yaitu, bagaimana merancang Pengemb
Kawasan Wisata Kampung Lali Gadget (KLG) dengan pendekat
Community Based Design (CBD) ?

1.2 Tujuan Perancangan

Untuk merancang Pengembangan Kawasan Wisata Kamp
Lali Gadget (KLG) dengan pendekatan *Community Based Des*

1.2.1 Rumusan Permasalahan

Dari latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya maka dapat diperoleh rumusan masalah yaitu, bagaimana merancang Pengembangan Kawasan Wisata Kampung Lali Gadget (KLG) dengan pendekatan *Community Based Design (CBD)* ?

Untuk merancang Pengembangan Kawasan Wisata Kampung Lali Gadget (KLG) dengan pendekatan *Community Based Design (CBD)*.

3. *What to Buy*, harus tersedia fasilitas untuk berbelanja terutama barang souvenir dan kerajinan rakyat sebagai oleh-oleh untuk di bawa pulang ke tempat asal
4. *What to Arrived*, aksesibilitas, bagaimana wisatawan mengunjungi daya tarik wisata tersebut, kendaraan apa yang akan digunakan dan berapa lama tiba ketempat tujuan wisata tersebut
5. *What to Stay*, bagaimana wisatawan akan tinggal untuk sementara selama berlibur.

Tabel 2. 1 Fungsi dan Aktivitas

Klasifikasi Fungsi	Jenis Aktivitas	Fasilitas	Sifat Aktivitas	Pengguna
KLG <i>On season</i>	Mengedukasikan permainan tradisional	Gedung edukasi	Semi Publik	Pengunjung, Guide
	Pemulihan	Rumah aman kecanduan gawai	Semi Publik	Pengunjung, Guide
	Cooking class makanan tradisional	Gedung edukasi	Semi Publik	Pengunjung, Guide
	Mendongeng	Gazebo, Amphitheater	Semi Publik	Pengunjung, Guide, Kelompok Seni
	Belajar bertani	Persawahan	Semi Publik	Pengunjung, Guide, Kelompok Tani
<i>Parenting</i>	Pengarahan tentang pengasuhan anak kepada orang tua	<i>Amphitheater</i>	Semi Publik	Pengunjung, Guide
Pendampingan	Pendampingan Belajar	Gazebo	Semi Publik	Pengunjung, Guide

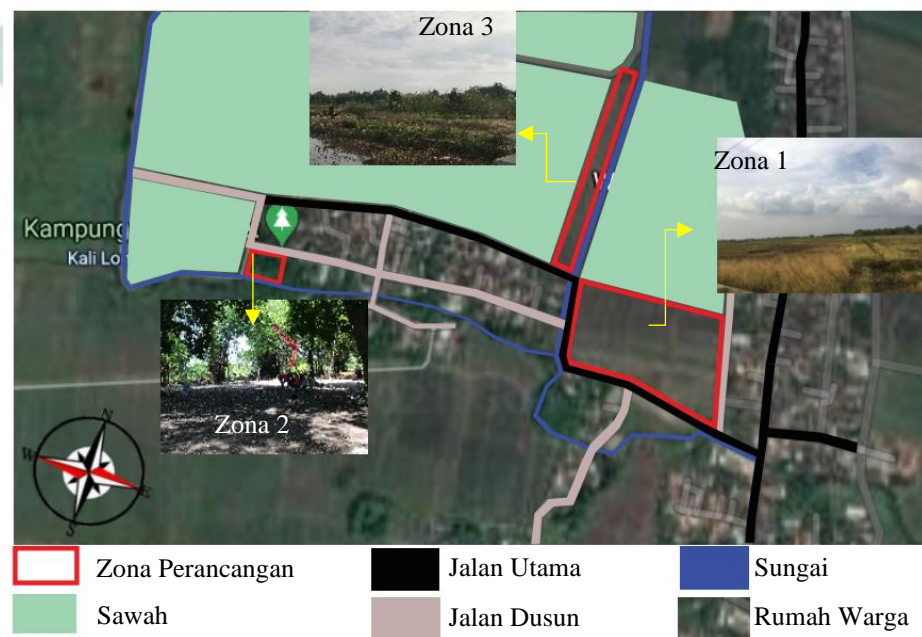
No	Gedung & Ruang	Deskripsi Ruang	Kapasitas Ruang	Luas Ruang
B Gedung Edukasi Makanan dan Minuman Tradisional				
1	Area Edukasi	Sistem ruangan tanpa sekat dilengkapi dengan meja kursi edukasi sistem berkelompok.	Kapasitas maksimal menampung 100 orang.	690 m ²
2	Area Pembuatan Makanan dan Minuman	Sistem ruang terbuka dengan penataan pantry dikedua sisi ruangan.	Kapasitas maksimal menampung 20 orang.	95 m ²
3	Gudang	Sistem ruang tertutup.		15.35 m ²
4	KM/WC	Sistem KM/WC dengan closet duduk dilengkapi dengan ruang sirkulasi dan wastafel.	Terdapat 3 area toilet dengan masing-masing 3 KM/WC dengan ukuran @1 KM/WC 1.5 m ² , dilengkapi dengan area wastafel 3.9 m ² . Kapasitas maksimal menampung 6 orang.	33 m ²
C Gedung Food Court				
1	Area Makan	Sistem ruang terbuka dilengkapi dengan meja kursi makan.	Terdapat kursi dan meja makan dengan kapasitas maksimal menampung 150 orang.	728 m ²
2	Area Retail	Sistem ruang terbuka di bagian depan dan area dapur tertutup.	Terdapat 28 stand dengan ukuran @1 stand 8.75 m ² .	245 m ²
3	KM/WC	Sistem KM/WC dengan closet duduk dilengkapi dengan ruang sirkulasi dan wastafel.	Terdapat 2 area toilet dengan masing-masing 6 KM/WC pengunjung dengan ukuran @1 KM/WC 1.5 m ² , 4 KM/WC pegawai dengan ukuran @1 KM/WC 1.5 m ² . Kapasitas maksimal menampung 4 orang.	11.4 m ²
4	Area Wastafel	Sistem ruang terbuka.	Kapasitas maksimal menampung 8 orang.	5.25 m ²
D Homestay				
1	Rumah Aman Kecanduan Gawai	Sistem ruang privat homestay dilengkapi dengan 1 kamar tidur, area santai, KM/WC dan juga dapur.	Bangunan dengan 2lt terdapat K. Tidur 10 m ² , Area santai 10 m ² , KM/WC 3.25 m ² , Dapur 6.75 m ² . Kapasitas maksimal menampung 2 orang.	20 m ²

No	Gedung & Ruang	Deskripsi Ruang	Kapasitas Ruang	Luas Ruang
E Gedung Amphitheater				
1	Area Podium	Sistem ruang terbuka.	Kapasitas maksimal menampung 70 orang.	340 m ²
2	Area Tribun	Sistem ruang terbuka.	Kapasitas maksimal menampung 250 orang.	723 m ²
3	Ruang Persiapan	Sistem ruang tertutup.	Kapasitas maksimal menampung 20 orang.	29.50 m ²
4	Ruang Control	Sistem ruang tertutup.	Kapasitas maksimal menampung 5 orang.	30.50 m ²
5	KM/WC	Sistem KM/WC dengan closet duduk dilengkapi dengan ruang sirkulasi dan wastafel.	Terdapat 2 area toilet dengan masing-masing 6 KM/WC dengan ukuran @1 KM/WC 1.5 m ² dilengkapi dengan area wastafel didalamnya. Kapasitas maksimal menampung 10 orang.	60 m ²
F Gedung Musholla				
1	Area Beribadah	Sistem ruang terbuka tanpa sekat.	Terdapat dua area zonasi laki-laki dan zona perempuan dengan ukuran masing-masing 315 m ² .	630 m ²
2	Ruang Gudang	Sistem ruang tertutup.		12 m ²
3	Area Wudhu	Sistem ruang tertutup.	Kapasitas maksimal menampung 25 orang.	32 m ²
4	KM/WC	Sistem KM/WC dengan closet duduk dilengkapi dengan ruang sirkulasi dan wastafel.	Terdapat 2 area toilet dengan masing-masing 8 KM/WC dengan ukuran @1 KM/WC 1.5 m ² . Kapasitas maksimal menampung 10 orang.	16 m ²
G Gedung Sentra UMKM				
1	Area Stand	Sistem ruang terbuka hanya dengan sekat stand.	Terdapat 20 stand @ 1 stand 625 m ² . Kapasitas maksimal menampung 5 orang.	287.5 m ²
2	Area Edukasi	Sistem ruangan tanpa sekat dilengkapi dengan meja kursi edukasi sistem berkelompok.	Terdapat kursi dan meja edukasi dengan kapasitas maksimal menampung 40 orang.	50 m ²
3	Ruang Gudang	Sistem ruang tertutup.		25 m ²

2.2 Lokasi Rancangan

2.2.1 Gambaran Umum Lokasi Perancangan

Berdasarkan letak geografis tapak berada di jalan Lali Gadget, Pagerngumbuk. Terletak kurang lebih 14 km dari pusat kota Sidoarjo. Lokasi pengembangan Wisata Kampung Lali Gadget (KLG) berada di Desa Pagerngumbuk Kecamatan Wonoayu Kabupaten Sidoarjo. Lahan yang digunakan ialah lahan milik warga dan pemerintah desa. Desa Pagerngumbuk sedang dalam upaya pengembangan menjadikan sebagai kawasan wisata berbasis wisata edukasi. Berdasarkan hasil wawancara dengan *stakeholder* desa telah menyiapkan tanah kas desa yang nantinya dibangun sebagai fasilitas penunjang objek Wisata Kampung Lali Gadget (KLG) juga terdapat tanah milik warga yang sudah di berikan kepada pihak (KLG) dan sudah dimanfaatkan sebelumnya oleh pihak (KLG).



Gambar 2. 1 Lokasi Perancangan

Sumber : Dokumen Pribadi, 2021

Tabel 2. 4 Gambaran Umum Lokasi Perancangan

Lokasi	Batas utara	Batas timur	Batas selatan	Batas barat
Zona 1	Lahan persawahan dusun Ngumbuk	Jalan dusun Ngumbuk	Jalan utama penghubung antar dusun	Sungai
Zona 2	Jalan setapak dusun Bendet	Pemukiman warga	Sungai	Lahan persawahan dusun Bendet
Zona 3	Sawah desa Candinegoro	Sungai	Jalan dusun Bendet	Persawahan dusun Bendet

Sumber : Dokumen Pribadi, 2021

Kondisi eksisting zona 1 berupa lahan bekas persewahan tanaman tebu tetapi sekarang tak terawat dan jika difungsikan persawahan hasilnya kurang maksimal, zona 2 merupakan lahan milik warga yang sudah dimanfaatkan sebagai tempat kegiatan (KLG), zona 3 merupakan lahan persawahan milik kas desa yang sudah di urug dengan tanah urug dan akan difungsikan warga sebagai pasar tradisional namun sampai saat ini masih dalam proses pembersihan dan pemadatan tanah, sedangkan kondisi infrastruktur depan zona 1 berupa jalan beraspal dengan lebar 5 meter yang memiliki arus dua arah, depan zona 2 berupa jalan paving lebar 4 meter dengan arus dua arah sedangkan depan zona 3 jalan beraspal lebar 4 meter dengan arus dua arah.



Gambar 2. 2 Kondisi Jalan Depan Lokasi

Sumber : Dokumen Pribadi, 2021

Aturan peruntukan lahan sesuai RDTR Kecamatan Wonoayu tahun 2019 – 2039 dengan ketentuan KDB maksimal 70%, KDH minimal 10%, GSB 5 meter (lokal skunder) 4 meter (lingkungan), tinggi bangunan 10 meter, tampilan bangunan bebas.

2.2.3 Potensi Site

Potensi site pada perancangan ini dimanfaatkan warga sebagai ide awal pengembangan kampung wisata berbasis edukasi. Potensi yang dimiliki antara lain aspek budaya yang masih rutin dilakukan oleh warga setempat, masyarakat desa yang masih melakukan budaya gotong royong dan budaya tradisional lainnya yang masih dipegang teguh. Potensi lain yang ada di desa ini yakni memiliki produk unggulan desa Pagerngumbuk yang dikembangkan oleh ibu-ibu desa setempat. Dari segi potensi alam di desa ini yang masih asri dengan hamparan persawahan dimanfaatkan sebagai area edukasi pertanian.



Gambar 2. 4 UMKM Warga Desa Pagerngumbuk (Kiri), Pemanfaatan Potensi Alam (Kanan)

Sumber : Dokumen Pribadi, 2021



Gambar 2. 5 Potensi Alam Desa Pagerngumbuk

Sumber : Dokumen Pribadi, 2021

BAB III

PENDEKATAN DAN KONSEP PERANCANGAN

3.1 Pendekatan Rancangan

3.1.1 Pendekatan *Community Based Design*

Menurut Suansri (2003) *Community Based Tourism (CBT)* adalah pariwisata yang menitikberatkan keberlanjutan lingkungan, sosial dan budaya kedalam satu kemasan. Dalam hal ini dikelola dan dimiliki oleh masyarakat, untuk masyarakat, dengan tujuan memungkinkan pengunjung untuk meningkatkan kesadaran mereka dan belajar tentang masyarakat dan lokal cara hidup.

Dalam buku pegangan yang diterbitkan REST (1997) secara terminologis, pelibatan partisipasi masyarakat dalam proyek pengembangan pariwisata mempunyai banyak nama, yakni *Community Based Tourism (CBT)*, *Community Based Ecotourism (CBET)*, *Agrotourism*, *Eco and Adventure Tourism* dan *Homestay*. Adapun definisi *Community Based Tourism (CBT)* adalah pariwisata yang menyadari kelangsungan budaya, sosial dan lingkungan. Bentuk pariwisata ini dikelola dan dimiliki oleh masyarakat untuk masyarakat, guna membantu para wisatawan untuk meningkatkan kesadaran mereka dan belajar tentang masyarakat dan tata cara hidup masyarakat lokal (local way of life). Dengan demikian *Community Based Tourism (CBT)* sangat berbeda dengan pariwisata massa (*mass tourism*). *Community Based Tourism (CBT)* merupakan model pengembangan pariwisata yang berasumsi bahwa pariwisata harus berangkat dari kesadaran nilai-nilai kebutuhan masyarakat sebagai upaya membangun pariwisata yang lebih bermanfaat bagi kebutuhan, inisiatif dan peluang masyarakat lokal (Pinel : 277). *Community Based Tourism (CBT)* lebih terkait dengan dampak pariwisata bagi masyarakat dan sumber daya lingkungan (*environmental resources*). *Community Based Tourism (CBT)* lahir dari strategi pengembangan masyarakat dengan menggunakan pariwisata sebagai alat untuk memperkuat kemampuan organisasi masyarakat lokal.

Getz dan Jamal (1994) mengkritik model Murphy, sebab tidak menawarkan blueprint untuk mengimplementasikannya dalam bentuk konkrit. Konsep Murphy dalam implementasinya masih terdapat berbagai masalah. Partisipasi publik dilihat sebagai alat untuk memelihara integritas dan otentisitas dan juga kemampuan kompetitif produk pariwisata (Gunn, 1994). Tetapi, ketika partisipasi publik muncul, perencanaan tujuan pariwisata tetap terpusat pada inters-inters komersial dan pelibatan masyarakat sangat kecil. Tujuan dari perencanaan pariwisata model ini lebih terfokus pada upaya melestarikan keunikan dan daya tarik wisata, dan pada faktanya lebih top-down, bersifat bisnis, dan dengan pendekatan yang berorientasi ekonomi (Bahaire and Elliott, 1999).

17

Bentuk partisipasi masyarakat menjadi esensial bagi pencapaian pariwisata yang berkelanjutan dan bagi realisasi pariwisata yang berkualitas. Getz dan Jamal (1994) mendefinisikan kolaborasi sebagai sebuah proses pembuatan keputusan bersama diantara stakeholders otonom dari domain interorganisasi untuk memecahkan problem-problem atau me-manage isu yang berkaitan dengan pariwisata.

Konsep *Community Based Tourism (CBT)* mempunyai prinsip-prinsip yang dapat digunakan sebagai *tool of community development* bagi masyarakat lokal, yakni :

- 18

diharapkan mampu mengangkat citra desa khususnya Desa Pagerngumbuk dan memberikan dampak positif dari segi perekonomian warga. Melalui hasil wawancara tersebut dapat dikelompokkan berdasarkan teori sebagai berikut sesuai tabel 3.2.

Tabel 3. 2 Kesimpulan Hasil Wawancara

Berdasarkan teori Spillane		
Fasilitas utama	Fasilitas pendukung	Fasilitas penunjang
Rumah Aman Kecanduan Gawai	Musholla	Food Court
Amphitheater	Gazebo	Pusat Informasi
Tempat Edukasi	Area Perkemahan	Kantor Pengelola
Sentra UMKM	Area Perkemahan	Toilet
	Pasar Mini Tradisional	Parkir

Syarat untuk pengembangan daerah wisata (Maryani,1991)	
<i>What to See</i>	Wisata edukasi berbasis desa.
<i>What to Do</i>	Menawarkan berbagai kegiatan edukasi dengan latar belakang tradisional.
<i>What to Buy</i>	Dengan hadirnya sentra UMKM pengunjung bisa membeli oleh-oleh untuk dibawa pulang.
<i>What to Arrived</i>	Dikarenakan lokasi yang masuk ke dalam kawasan kampung akses menuju KLG dibatasi untuk kendaraan bus.
<i>What to Stay</i>	Rumah aman kecanduan gawai juga difungsikan sebagai homestay.

Sumber : Dokumen Pribadi, 2021

3.2 Konsep Rancangan

Dalam pendekatan *Community Based Tourism (CBT)* masyarakat desa adalah pihak yang menentukan bagaimana konsep pariwisata yang akan dihadirkan melalui proses diskusi dengan masyarakat di sepakati bentuk pariwisata yang diinginkan oleh masyarakat adalah wisata edukasi dengan latar belakang tradisional yang dapat mengangkat citra desa terpencil menjadi tujuan wisata. Mengangkat potensi yang dimiliki masyarakat setempat dalam hal ini kuliner, pertanian dan kebudayaan. Bentuk pariwisata ini kemudian di kemas kedalam paket wisata edukasi.

HASIL RANCANGAN

4.1.1 Bentuk Arsitektur

Bentuk tampilan bangunan yang digunakan menggunakan tampilan bangunan tradisional Jawa yang sudah di transformasikan dalam bentuk bangunan baru. Hal ini dapat di lihat pada bentuk tampilan kawasan penunjang wisata kampung lali gadget yang menjadi daya tarik wisatawan dan sebagai sarana edukasi bahwa arsitektur tradisional dapat di kemas dalam bentuk baru.



Sumber : Hasil Rancangan, 2021

A. Zoning

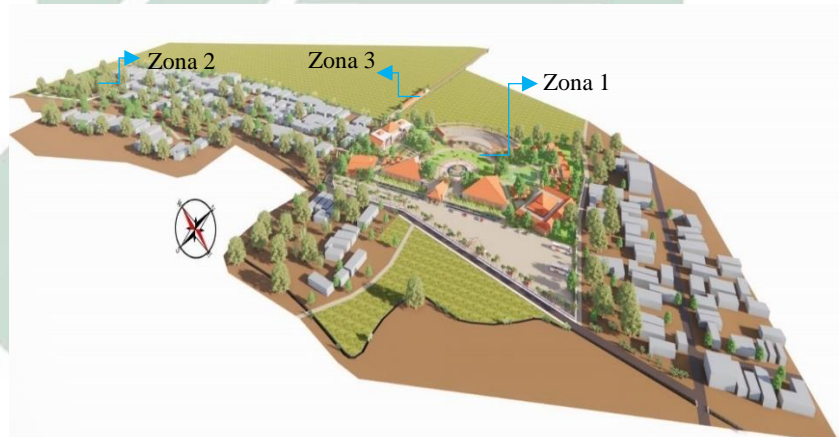
1. Zona 1 (zona edukatif)

Sebagai zona utama semua fasilitas bangunan penunjang ada di zona 1, fasilitas yang ada antara lain area parkir, bangunan

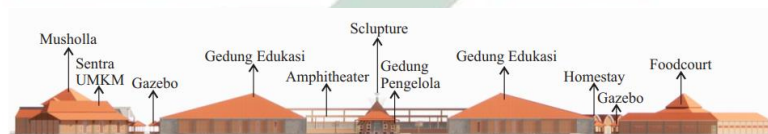
2. Zona 2 (zona penunjang)

3. Zona 3 (zona pengembangan)

Sebagai zona pengembangan, zona ini difungsikan sebagai area pasar mini tradisional untuk warga desa. Lahan yang digunakan juga tidak seutuhnya, lahan masih bisa dikembangkan lagi untuk kegiatan warga.



Sumber : Hasil Rancangan, 2021



Gambar 4. 3 Tata Letak Bangunan Zona 1

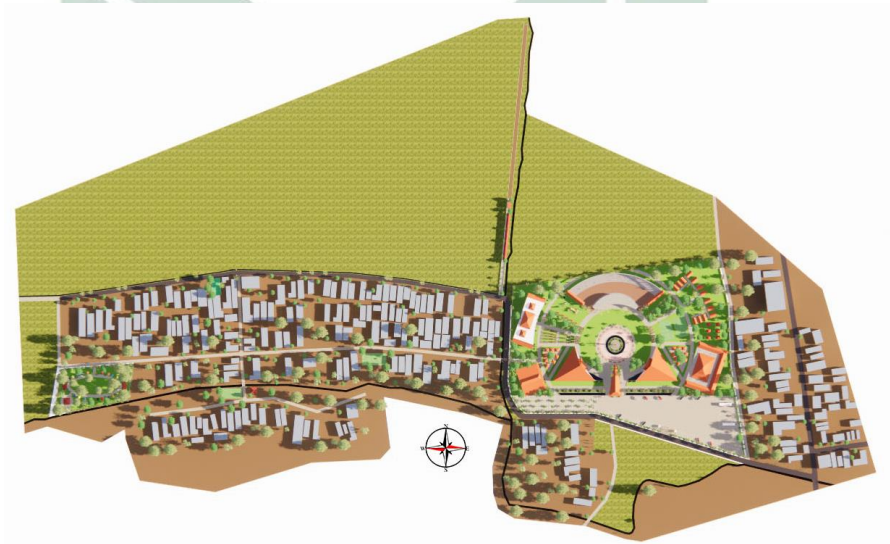


Gambar 4. 4 Tata Letak Bangunan Zona 2



Sumber : Hasil Rancangan, 2021

dusun Bendet.



Gambar 4. 6 Konsep Zoning

Sumber : Hasil Rancangan, 2021

4.1.3 Akseibilitas dan Sirkulasi

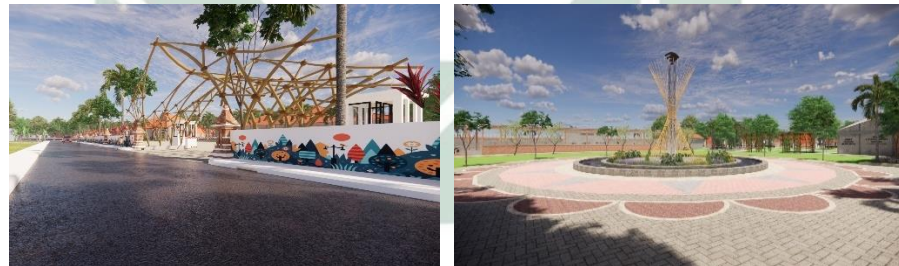
Konsep aksesibilitas ke tapak yakni memperhatikan peletakan *entrance* yang diletakkan di area dekat dengan sirkulasi utama yang memudahkan pencapaian, sedangkan konsep sirkulasi dalam tapak terbentuk dari hasil konsep penataan massa bangunan hasil implementasi bentuk dasar udeng pacul gowang khas Sidoarjo.



Gambar 4. 7 Akseibilitas Kawasan

Sumber : Hasil Rancangan, 2021

Sirkulasi pada kawasan wisata Kampung Lali Gadget ada dua macam, yaitu sirkulasi utama dan sirkulasi kecil yang berada di dalam zonasi kawasan untuk mengeksplere apa yang ada pada kawasan wisata.



Gambar 4. 8 Sirkulasi Utama (kiri), Sirkulasi Kecil (kanan)



Gambar 4. 9 Tourism Signage (kiri), Street Furniture (kanan)

Sumber : Hasil Rancangan, 2021

4.1.4 Organisasi Ruang

Pola organisasi ruang pada area kawasan wisata Kampung Lali Gadget dengan konsep desain layout terbuka sesuai dengan fungsi edukasi yang sistemnya beramai-ramai.



Gambar 4. 10 Suasana Desain Layout Ruang Edukasi

Sumber : Hasil Rancangan, 2021

4.1.5 Eksterior dan Interior

A. Eksterior

Eksterior pada kawasan Kampung Lali Gadget didominasi penggunaan batu bata ekspose yang sengaja ditampilkan dengan perpaduan dinding semen ekspose, dimana pengunjung akan merasakan kesan tradisional baru yang ditampilkan melalui kejujuran dalam penggunaan material.



Gambar 4. 11 Eksterior Bangunan

Sumber : Hasil Rancangan, 2021

B. Interior

Interiorbangunan didominasi penggunaan material kayu dengan nuansa tradisional, penggunaan dinding batu bata yang di ekspose memberikan kesan kejujuran dalam material. Dengan tatanan layout ruang terbuka tanpa sekat memberika efek ruangan yang luas.



Gambar 4. 12 Interior Bangunan

Sumber : Hasil Rancangan, 2021

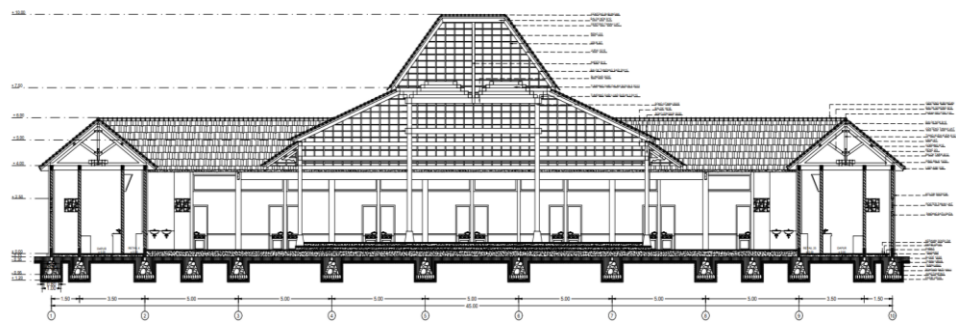
4.2 Rancangan Struktur

Rencana struktur bangunan kawasan wisata Kampung Lali Gadget dengan pertimbangan utama adalah dari segi kekuatan bangunan dan material yang mudah di dapatkan dari sekitar desa. Perencanaan struktur harus memastikan bahwa bagian-bagian sistem struktur sanggup menanggung beban bangunan. Terdapat tiga bagian struktur yakni *Sub Structure*, *Mid Structure* dan *Upper Structure*.

a) Sub Structure

Struktur pondasi bangunan seluruhnya menggunakan jenis pondasi batu kali. Alasan pemilihan pondasi ini yakni tergolong bangunan yang sederhana dengan 1 lantai, jenis tanah yang cenderung stabil juga menjadi alasan pemilihan jenis pondasi yang digunakan.

An architectural rendering of the proposed building for the new school. The building features a large, prominent orange-tiled gabled roof. The facade is composed of brickwork on the sides and a central section with large glass windows and doors, supported by dark structural columns. The interior of the glass-fronted section is visible, showing a modern, open-plan layout with tables and chairs. The building is flanked by two trees: a deciduous tree on the left and a palm tree on the right. The entire rendering is set against a plain white background.



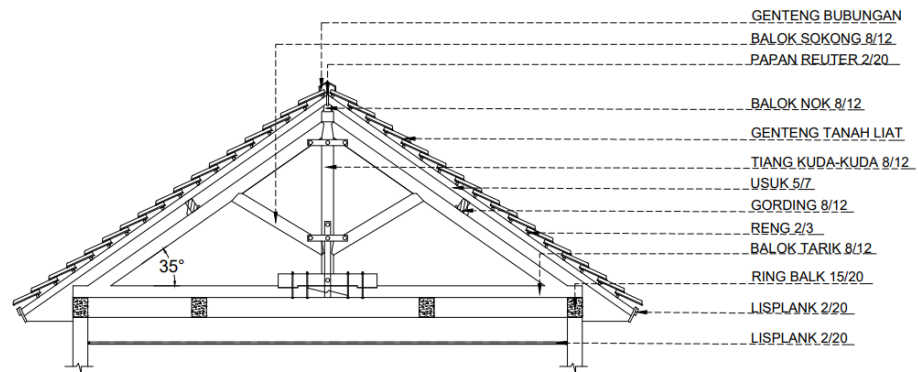
Sumber : Hasil Rancangan, 2021

Diagram illustrating the components of a traditional wooden roof structure (Atap Gantung):

- ATAP GENTENG TANAH LIAT
- RENG 2/3
- USUK 5/7
- TUMPAK SARI DALAM SUSUN 5 20/15
- TUMPAK SARI LUAR SUSUN 3 20/15
- BALOK TUMPANG SARI 20/15
- UMPAK T=50CM
- BALOK NOK 8/12
- ANDER 8/12
- BLANDAR 25/25
- SOKO UTAMA 25/25
- BALOK 18/18
- SOKO PINGGIR 20/20

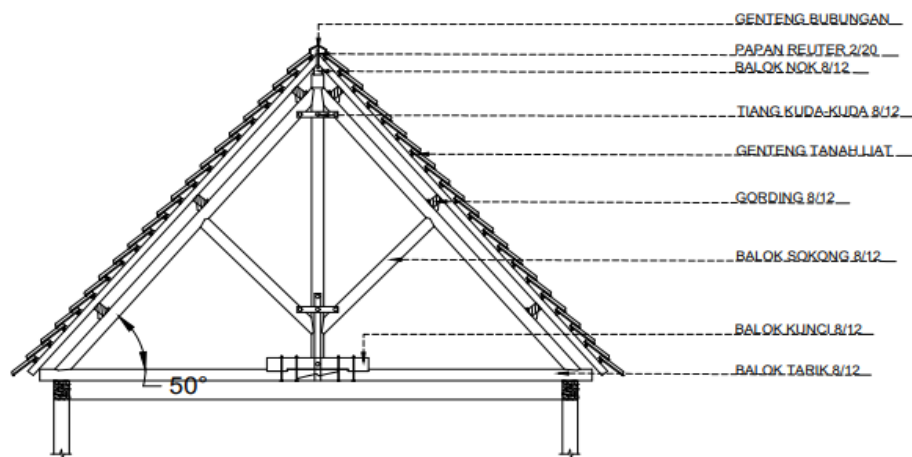
Sumber : Hasil Rancangan, 2021

e) Detail Kuda-Kuda



Gambar 4. 17 Detail Kuda-Kuda Area Foodcourt

Sumber : Hasil Rancangan, 2021



Gambar 4. 18 Detail Kuda-Kuda Area Sentra UMKM

Sumber : Hasil Rancangani, 2021

4.3 Rancangan Utilitas

Adapun konsep sistem utilitas pada kawasan wisata Kampung Lali Gadget adalah sebagai berikut :

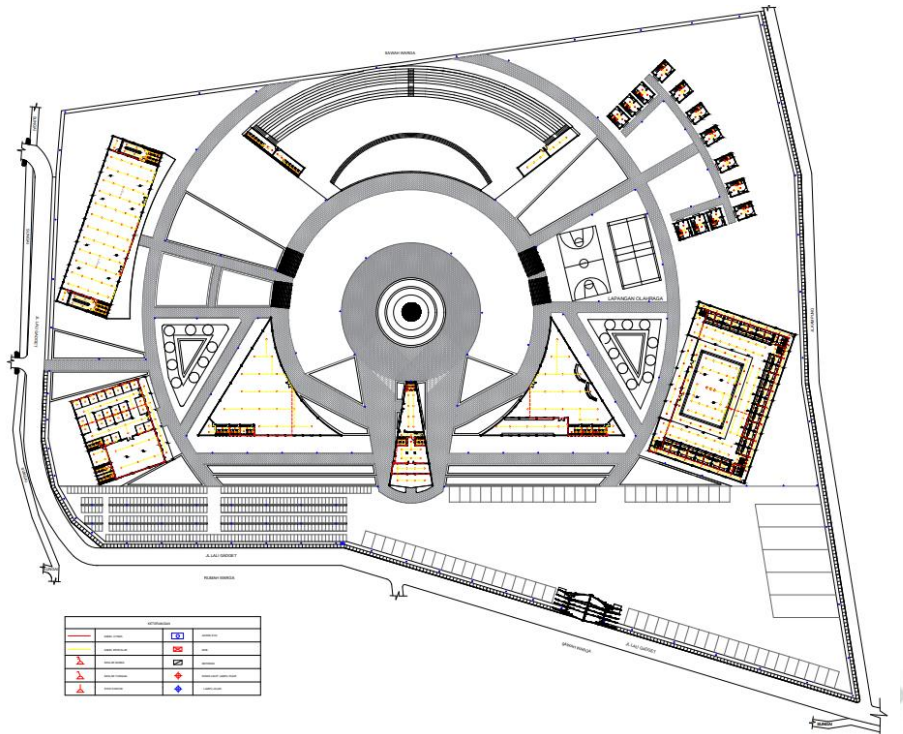
A. Air Bersih dan Air Kotor

Sistem utilitas air bersih menggunakan pompa sumur yang disediakan disetiap zonasi, yang kemudian di distribusikan ke setiap bangunan yang ada pada zona tersebut. Sistem utilitas air buangan (air kotor dan kotoran)

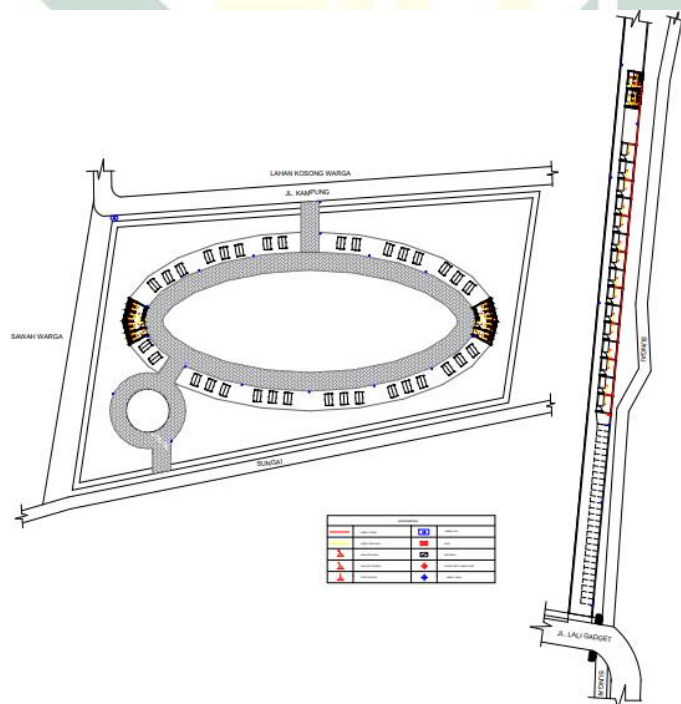
Sumber : Hasil Rancangani, 2021

B. Listrik

Sumber energi listrik kawasan wisata ini berasal dari PLN.



Gambar 4. 21 Utilitas Listrik Zona 1



Gambar 4. 22 Utilitas Listrik Zona 2 (kiri), Zona 3 (kanan)

Sumber : Hasil Rancangani, 2021

KESIMPULAN DAN SARAN

37

